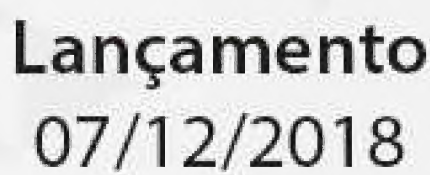




Super Smash Bros. Ultimate: versão definitiva do jogo de luta?

Redação: Mateus Augusto
Edição: Sérgio Bernardo

ANÁLISE



Criado para ser o título definitivo da série, Super Smash Bros. Ultimate chegou ao Nintendo Switch com a promessa de agradar aos fãs e jogadores profissionais que não abriam mão do Melee.

Além de adicionar personagens jogáveis de franquias clássicas da Nintendo e de jogos de terceiros que desembarcaram recentemente no console híbrido da Nintendo, como Ridley de Metroid e Joker de Persona 5, respectivamente, o jogo traz de volta todos os personagens que já deram as caras em algum Super Smash Bros.

Por isso, sua tela de seleção é a maior até o momento: existem 76 personagens numerados e a cada nova DLC o número aumenta.



Deixando de lado a contagem oficial da Nintendo, o título conta também com personagens extras, aqui chamados de “Echos”, que são uma espécie de variações de outros personagens existentes, como Samus e Dark Samus, Pit e Dark Pit, Peach e Dayse, entre outros.

A close-up of Kirby in his 'Puff' form, looking angry with a furrowed brow and a small open mouth.

Essas áreas e subchefes são inspiradas em fragmentos dos jogos originais dos personagens que fazem parte deste título e entrar em algumas delas pode ser algo realmente surpreendente, por conta da imersão e da nostalgia que as paisagens e trilha sonora podem despertar.

Kirby nunca é de mais

É preciso admitir que a princípio o primeiro personagem disponível é muito mais do que suficiente para avançar boa parte da história. Kirby tem grande mobilidade, o que ajuda muito em um jogo onde o objetivo na maior parte do tempo é arremessar o adversário fora da arena. Como ele pode dar vários pulos no ar, torna-se mais fácil trazê-lo de volta para as plataformas sem muitos sustos. Uma outra vantagem é sua capacidade de engolir o adversário e copiar uma habilidade, além de contar com golpes de curta e média distância.

Por outro lado, ainda que tenha avançado bastante com a bolinha rosa da Nintendo, jogar várias horas com o mesmo personagem se torna cansativo. Depois de um certo tempo, quando já tinha me acostumado com os controles, resolvi arriscar outros lutadores, como Lucario, Samus e Link (que à essa altura já estavam disponíveis) e avançar variando o protagonista e o gameplay.

Porém, várias outras vezes me deparei com alguns embates tão cansativos que acabava voltando para o Kirby, o que me fez colocá-lo em um pedestal de personagem “apelão”, deixando-o para os últimos casos...

Como em outros títulos da série, nem todos os personagens têm uma jogabilidade simples, movimentos fáceis de acertar ou alta capacidade de se recuperar das quedas da arena.

Mesmo levando em consideração que a combinação de comandos é idêntica para todos os personagens, usar Samus ou Isabelle como lutador principal pode ser algo bem desconfortável para jogadores menos experientes. Em alguns casos, chega a ser até desaconselhável.

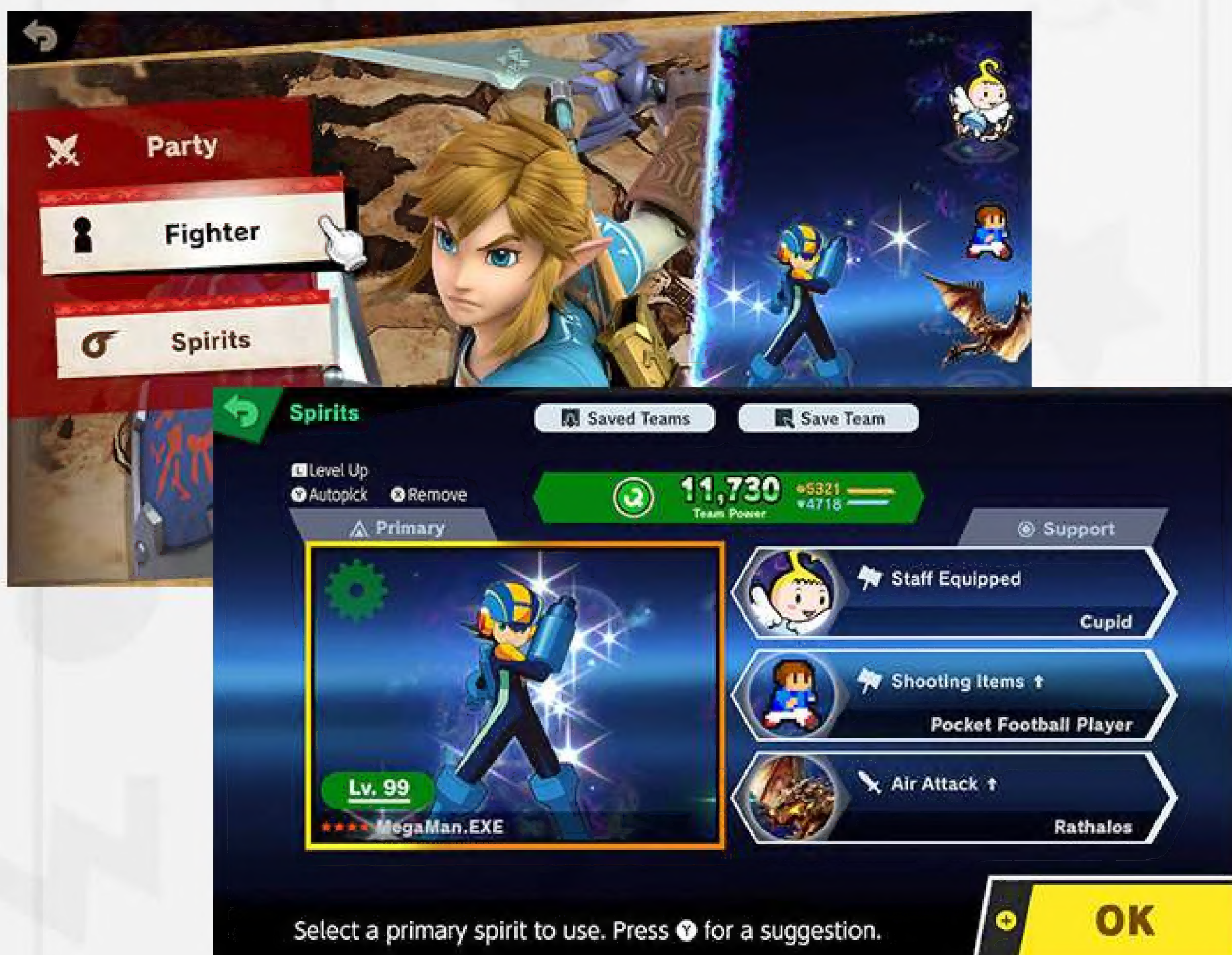


A screenshot from the video game Super Mario Odyssey. Mario, wearing his iconic red cap and blue overalls, stands on the left side of a circular, ornate stone platform. He is facing Bowser, who is on the right side of the platform. Bowser is in a dynamic, slightly hunched pose, showing his sharp teeth and red spikes. The environment is a rugged, rocky landscape with a body of water in the background. A large, broken stone structure, possibly a bridge or a wall, is visible behind Mario. In the distance, a city with a tall tower is perched on a hill. The sky is blue with some clouds.

Escolher bem os espíritos pode mudar o rumo das lutas, levando da derrota eminente a uma vitória esmagadora. Enquanto escolhê-los de forma errada causa o efeito oposto, mantendo a balança mais próxima das derrotas vergonhosas. Isso acontece devido a um sistema de atributos, onde cada atributo tem sua vantagem sobre um e desvantagem sobre outro.

O lutador principal tem até 4 slots para serem equipados com espíritos. Um espaço maior serve para o espírito principal, sendo esse o que determinará a quantidade de espíritos menores que será possível equipar, que são no máximo 3.

Esses espíritos menores nos auxiliam anulando os efeitos das arenas, que podem, por exemplo, danificar o jogador com superfícies eletrificadas ou cobertas por lava, ou oferecer vantagens como já iniciar a batalha com alguma arma equipada ou tornar personagens em suas versões gigantes.



Avaliação

Embora seus gráficos não causem surpresa — especialmente para quem jogou Super Smash Bros for Wii U —, o jogo está bem desenhado e detalhado, fazendo bom uso das cores conforme as regiões do mapa vão mudando. Já a adaptação de personagens de gerações mais antigas ou de franquias com uma temática que estão longe de serem de jogos de luta é mesmo surpreendente.



A trilha sonora conta com clássicos originais como a música tema do Mario e algumas faixas em versões refeitas para o game, além das faixas próprias do título. Muitas vezes me peguei parado, olhando para a tela do console sem jogar, apenas ouvindo a música e tentando me lembrar do título ao qual ela pertenceu originalmente.

Por outro lado, algumas batalhas parecem sem fim e chegam a dar a sensação de que nenhuma combinação de lutador e espíritos possa surtir efeito, enquanto outras, com a combinação certa, precisaram de apenas alguns segundos em arena para serem superadas.

Por fim, considerando pontos fortes como a possibilidade de ver personagens de mundos diferentes se enfrentando, uma trilha sonora nostálgica, a dificuldade considerável — que mais acerta do que erra — e deixando de lado a história superficial, Super Smash Bros Ultimate é um título obrigatório para quem gosta de jogos de luta e é fã de clássicos da Nintendo, fazendo valer as horas de jogatina que precisam ser investidas para se aproveitar ao máximo o enorme conteúdo que o jogo tem a oferecer.

Aqui, por exemplo, foram aproximadamente 25 horas bem divertidas para desbloquear todos os personagens no single player. Jogando com amigos no multiplayer local ou online, não seria difícil bater as 50 ou 100 horas de jogo.

Nota:



Confira outros artigos que você pode gostar:



Pokémon Sword e Shield: saiba como criar Pokémon competitivos

Nosso guia completo
explica tudo o que é preciso
saber sobre IVs, EVs, Natures,
Abilities e mais. Confira!

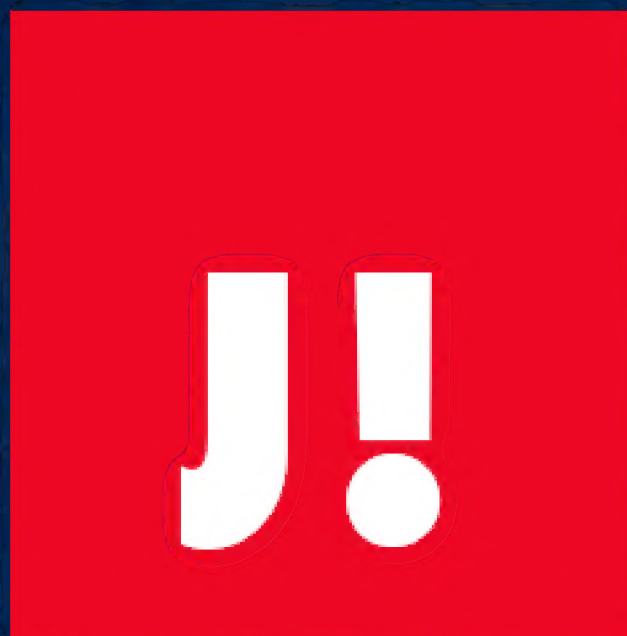
QUERO BAIXAR



Conheça as melhores receitas de The Legend of Zelda Breath of the Wild

São 45 receitas incríveis,
divididas em 9 categorias.
Baixe gratuitamente
agora mesmo!

QUERO BAIXAR



Revista **JOGUE**

Curtiu nosso trabalho?

Contamos com você para continuar
criando conteúdo como este.

SAIBA MAIS

